

ODKLENI SVOJ IZZIV



TRAJANJE:
90 minut ali dlje

STAROST
UDELEŽENCEV:
16+

VELIKOST SKUPINE:
10 do 20

KATEGORIJAH:
V NARAVI
V URBANEM
OKOLJU
TIMSKE
AKTIVNOSTI
SKUPINSKO

PRIPOMOČKI:

- Majhni listki s simboli, besedami ali ugankami, ki skupino peljejo do lokacije, na kateri bodo našli svojo del skupne kode za odkleniti ključavnico
- Igralne karte (karte z modro zadnjo stranjo in samo ena z rdečo – ta bo pravilna)
- 6 različnih zelišč shranjenih v papirnate lončke, pokritih s preluknjano aluminijasto folijo; različne številke napisane na zunanji strani dna lončka z rdečim flomastrom (samo ena izmed teh števil bo pravila); 1 listek z imenom zelišča, pod katerim se skriva pravilna številka (npr. ROŽMARIN)
- 1 slika razrezana na 3 dele z računom (npr. $3 + 3 = _$); črta pod vsoto naj bo napisana z rdečo, saj predstavlja eno izmed številke kode
- Prevezo za oči za eno osebo
- Zaklad (bonboni, skupinska fotografija, spominki ali kaj drugega, kar je pomembno ali vredno za skupino)
- Škatla, ki jo lahko zaklenemo
- Ključavnica s 3 številkami
- Rdeče pisalo

NAMEN:

Razvoj povezanosti skupine, opazovanje in razvoj skupinske dinamike, spoznavanje okolice, delitev nalog in sodelovanje za skupen cilj, spodbujanje uporabe čutov.

OPIS IZVEDBE:

Določite 5 različnih lokacij in zapišite uganke za skupino, s katerimi bodo našli svojo lokacijo. Na vsako lokacijo skrijte eno nalogo:

- Papirnate lončke z zelišči in listek z napisom ROŽMARIN: Povohati morajo vsa zelišča in ugotoviti, kateri je rožmarin in nato najti pravo številko zapisano s spodnje strani dna lončka. Pravilna številka bo tista, ki je zapisana pod ROŽMARINOM, vse ostale bodo napačne (čeprav bodo rdeče).
- Karte: preveriti morajo vse karte in ugotoviti, katera izstopa. Rdeča bo tista, ki izstopa in številka na njej bo ena izmed številke skupne kode.
- 3 x 1 košček slike, na njeni drugi strani pa zapisan račun: Najprej morajo vse 3 koščke postaviti skupaj, da dobijo celoten račun (ta je lahko bolj ali manj zahteven). Nato ga morajo izračunati in dobiti rezultat (črta pod rezultatom ali kvadrater okoli rezultata naj bo pobarvan rdeče). Rezultat je torej še ena številka skupne kode.

Ko skupina začne, jim izročite vse namige in udeleženci se lahko sami odločijo, kdo bo poiskal katerega. Ko najdejo vse številke, jih peljete tja, kamor ste skrili zaklad. Enemu izmed članov skupine zavežejo oči (samo ta se lahko prosto premika) in drugi ga morajo z besedami oddaljeno voditi do zaklada (stojijo za določeno črto). Ko najdejo zaklad, ga odprejo s ključavnico s tremi številkami, ki so jih dobili – na dnu lončka pravilnega zelišča, na rdeči karti in kot rezultat računa.

